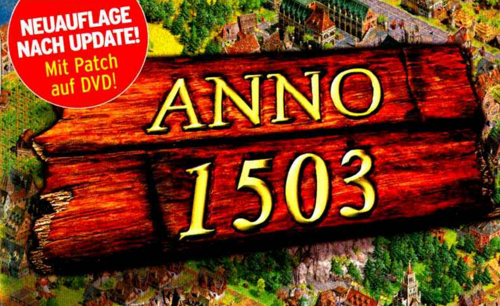




DAS INOFFIZIELLE

LÖSUNGSBUCH

Kampagne komplett gelöst!

Aristokraten glücklich machen

Gegner vernichtend schlagen

Perfekte Städte bauen

Patch-Update

Version 1.01 BETA

Seit dem 6. November 2002 ist der Beta-Patch für **Anno 1503** verfügbar. Installieren Sie dieses Update unbedingt. Alle Beiträge dieser Beilage beziehen sich auf diese Version.

Patch? Warum?

Auch wenn es sich um eine Vorabversion des Patches handelt, wurden zahlreiche Fehler und Schwächen der Verkaufsversion ausgemerzt. Natürlich finden Sie den Patch auf der CD/DVD der aktuellen PC Games.

Höhere Preise

Die Verkaufspreise aller Güter wurden erhöht. Jetzt müssen Sie nicht mehr in der ständigen Angst leben, im Schuldturm zu landen. Zu leicht ist das Spiel durch diese Änderung trotzdem nicht geworden.

Verkaufsstände

Nach wie vor lassen sich Marktstände überall bauen – sie müssen nicht in direkter Nähe zu einem Markthaupthaus stehen. So sparen Sie eine Menge Geld für Markthallen und können Ihre Bevölkerung durch ausreichend Stände optimal versorgen.

Kirche und Universität

Nach dem Bau einer Kirche erfüllen alle Kapellen auf der gleichen Insel ebenfalls die Funktion der Kirche. Die Kapellen müssen dafür nicht im Einzugsbereich der Kirche stehen. Ebenso verhält es sich mit der Universität und den Schulen. Nach dem Bau der Hochschule werden alle normalen Schulen aufgewertet – unabhängig vom Einzugsbereich.

Forschung und Wissen

Das maximale Wissen der Siedler wurde von 50 auf 25 herabgesetzt. Außerdem setzen diverse Technologien jetzt eine Universität voraus. Die große Werft ist nun – wie es im Handbuch steht – verfügbar, sobald große Schiffe erforscht wurden. Einen aktualisierten Forschungsbaum finden Sie auf der CD/DVD.

Alkoholausschank

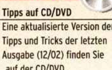
In der Verkaufsversion konnte man denken, dass der Alkohol im Wirtshaus für Lau ausgeschenkt wird. Patch sei dank sieht man jetzt beim Wirtshaus den Verkaufspreis für die geistreichen Getränke.

Scouts finden

Allzu leicht verliert man den Scout aus den Augen. Jetzt genügt ein Druck auf die Taste „N" und schon springt die Ansicht zum nächsten Scout.

Feuer und Pest

Pioniere werden nicht mehr so oft von Feuern heimgesucht. Beim Ausbruch der Pest braucht der Medikus nicht mehr ganze Schiffsladungen Heilkräuter, um die Bewohner eines einzigen Hauses zu heilen – der Verbrauch wurde enorm herabgesetzt.



AUF CD/DVD

Tipps auf CD/DVD
Eine aktualisierte Version der Tipps und Tricks der letzten Ausgabe (12/02) finden Sie auf der CD/DVD.



Die Aristokraten

Ab wann gibt es Aristokraten?

Sobald eine Siedlung mehr als 1.900 Kaufleute beherbergt, werden die Aristokratenhäuser freigeschaltet. Die Edelleute wohnen stets mit 30 Personen in einem Haus.

Bedürfnisse

Im Vergleich zu den Kaufleuten haben die Aristokraten eher wenige, dafür aber sehr exquisite Bedürfnisse. Sie benötigen Nahrung, Wein, Schmuck und Kleidung. Für Unterhaltung und soziales Wohlbefinden sorgen ein Theater, ein Badehaus, eine Kirche und Parkanlagen.

Sensibelchen

Im Gegensatz zu anderen Bewohnern sind die Aristokraten extrem sensibel, was die Erfüllung ihrer Wünsche angeht. Bleibt ein Gut aus, ist die Stimmung sofort im Keller und kurze Zeit später wird das Haus eingerissen. Sie müssen daher noch mehr als sonst auf die reibungslose Produktion und Lieferung der Waren achten. Wenn Sie es mit der Bourgeoisie zu tun haben, müssen die Lager immer voll sein – Überproduktion ist hier stets angebracht.

Viel Arbeit für viel Geld

Sorgen Sie dafür, dass alle vier nachgefragten Güter ausreichend vorhanden sind – es lohnt sich. Den Aristokraten sitzt das Geld sehr locker – mit ihnen lässt sich richtig Asche machen.

Aristokratensiedlung

Sobald Sie einmal Aristokraten-Häuser bauen können, gilt dies für die gesamte Inselwelt. Es ist also durchaus möglich, eine Insel nur für den Adel zu bebauen. Optimal ist natürlich eine Insel, die möglichst viele Bedarfsgüter produzieren kann. Wenn Sie zum Beispiel auf einer Wein-Insel obendrein eine Gold- oder Edelstein-Mine finden, ist dies ein sehr guter Ort für eine Aristokratensiedlung.

Parkanlagen

Hier kann jeder Hobby-Gärtner seinen Gelüsten freien Lauf lassen. Errichten Sie hübsche Parkanlagen mit Pavillons, Irrgärten und Blumenbeeten. Mit den Zieranlagen lassen sich wunderschöne Anlagen erbauen. Für das Spiel ist Schönheit nicht wichtig – da tun es auch ein paar Beete, Bäume, Hecken und ein Pavillon. Es macht aber Spaß, richtig schöne Gärten zu bauen.

Gebäude	Werkzeug	Holz	Ziegel	Marmor	Gold	Kosten
Aristokratenwohnhaus	12	10	20	5	0	0
Kathedrale	40	30	60	30	12.000	80
Schloss Hauptteil	40	15	50	20	15.000	100
Schlossflügel/Eckturm	30	10	30	15	5.000	30
Schloss Bogengang	30	10	30	15	3.000	20
Obelisk	3	0	5	0	1.000	0
Prunkbrunnen	5	0	10	0	1.000	0

Belohnungen

Statuen sind ja ganz hübsch, aber im Vergleich zu den folgenden Belohnungen doch eher Kinderkram.

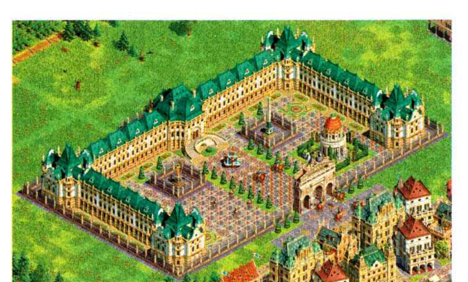
Aristokraten	Belohnung
600	Kathedrale
1.000	Palast-Hauptteil + 4 Seitenteile
3.000	Weitere 4 Seitenteile
5.000	Seitenteile bleiben freigeschaltet

Das Schloss

Wer über 1.000 Aristokraten beherbergt, hat sich die ersten Schloss-Teile redlich verdient. Sie dürfen nun einen Hauptteil und vier beliebige Anbauteile (Flügel, Ecke oder Bogengang) errichten. Wichtig: Überlegen Sie sich ganz genau, wohin Sie die Palast-Teile stellen. Sobald ein Stück steht, ist es „verbraucht". Wenn Sie sich „verbauen" und den falsch gesetzten Teil wieder abreißen, steht er nicht erneut zur Verfügung. Das Gleiche gilt für die Kathedrale – sie kann nur einmal gebaut werden.

Teurer Spaß

Das Schloss dient ausschließlich Ihrem Ego. Diesen Spaß kann sich nur gönnen, wer wirklich zu viel von allem hat. Alleine der Hauptteil mit vier Seitenflügeln kostet Sie schlappe 35.000 Goldstücke. Obendrein verschlingt der Prunkbau auch noch hunderte von Tonnen Baumaterial.



PRUNKBAU Einen Palast dieser Ausmaße können Sie erst errichten, wenn Ihr Volk mehr als 5.000 Aristokraten zählt. Gold und Baumaterial vorausgesetzt, können Sie sich Ihren Traumpalast bauen.

Aufbau der Siedlung

Nicht schön, aber effektiv. In dieser Beispielsiedlung führen 1.140 Aristokraten ein glückliches Leben. Zunächst wurden in der Mitte der großen freien Fläche ein Theater, eine Kirche und ein Badehaus möglichst platzsparend gebaut. An den Außenseiten wurden die vier benötigten Marktstände in regelmäßigen Abständen errichtet (etwa 20 Stände). Dies garantiert einen möglichst kurzen Einkaufsweg. Die Lücken neben dem Badehaus wurden durch Verzierungen, Pavillons und Beete gefüllt. Da die Edelleute sowieso immer in Richtung Mitte zu den öffentlichen Gebäuden gehen, werden hier alle Bedürfnisse gedeckt.

Rettungsdienste

Natürlich dürfen auch bei der Bourgeoisie Feuerwehr und Medikus nicht fehlen! In diesem Beispiel wurden je zwei dieser Gebäude errichtet, um das gesamte Viertel abzudecken.

Viererblocks

An den Außenseiten des „Versorgungsplatzes" tummeln sich Blöcke von 2 x 2 Aristokratenhäusern. Auch wenn Wohnhäuser keinen Straßenanschluss benötigen, kommen die Edelleute auf den gepflasterten Straßen schneller voran.

MUSTERSIEDLUNG FÜR ÜBER 1.000 ARISTOKRATEN



Militär

Wer die Kampagne spielt, kommt um kriegerische Auseinandersetzungen nicht herum. Wir sagen Ihnen, was Sie alles darüber wissen müssn.

Grundlagen

Erforschung

Nahezu alle militärischen Errungenschaften müssen zunächst erforscht werden. Das entsprechende Gebäude wird nach erfolgreicher Studie freigeschaltet. Neben den eigentlichen Waffen können auch Verbesserungen erforscht werden. Unterschätzen Sie diesen Bereich nicht. Die Erforschung eines Upgrades – zum Beispiel höherer Rüstungswert – wirkt sich auf alle Truppen des entsprechenden Typs aus, auch auf schon vorhandene Soldaten.

Low-Tech

PC gesteuerte Gegner können Sie durch frühe und entscheidende militärische Eingriffe ins Wanken bringen. Katapulte sind langsam und teuer, Kanonen gibt es erst sehr spät. Um trotzdem Gebäude angreifen zu können, lohnt sich die Erforschung von Brandpfeilen. Durch dieses Upgrade können Bogenschützen sowohl gegen Truppen als auch gegen Gebäude vorgehen.

Quantität vs. Qualität

Natürlich sind viele besonders gute Einheiten optimal. Das kann man sich meistens jedoch nicht leisten. Eine Einheit kann noch so gut sein – wenn sie alleine gegen viele Gegner antreten muss, wird sie nicht überleben. Bedenken Sie, dass eine Einheit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen kann.

Gut geplant ist halb gewonnen

Es macht keinen Sinn, alles sofort zu bauen. Soldaten kosten eine Menge Geld – egal, ob sie nun kämpfen oder einfach nutzlos in der Gegend herumstehen. Machen Sie sich ein Bild davon, wie weit Sie forschen können und welche Truppen Sie brauchen werden. Katapulte machen keinen Sinn, wenn Sie später sowieso Kanonen oder Mörser bauen können.

Vorräte bunkern

Produzieren Sie möglichst viele Waffen auf Vorrat. In kriegerischen Szenarien werden Sie früher oder später sowieso Waffen benötigen. Mit einer vollen Waffenkammer lassen sich bei Bedarf schnell Soldaten rekrutieren. So können Sie auf Angriffe reagieren und kommen mit einem vergleichsweise kleinen Schutzheer aus.

Militär-Taktiken

Seehoheit

Bevor Sie überhaupt mit Bodentruppen ins Geschehen eingreifen, müssen Sie die Seehoheit erlangen. Das Ziel hierbei ist, den Gegner von seinen Versorgungsinseln abzuschneiden. Zerstören Sie von See her Kontore und vor allem Werften. Die meisten Versorgungsschiffe von Computer-Gegnern sind alleine unterwegs – lauern Sie dem Gegner mit zwei oder drei gut bewaffneten Schiffen auf, um ihn zu versenken.

Zerstörung oder Übernahme?

Die Versorgungsinseln sind in den seltensten Fällen effektiv bewacht. Sie haben die Möglichkeit, mit wenigen Bogenschützen (Brandpfeile!) diese Außenposten komplett zu zerstören. Wird jedoch auf dem Eiland eine Ware produziert, die Sie selber benötigen, sollten Sie die Gebäude lieber übernehmen. Zerstören Sie dazu das gegnerische Kontor und überbauen Sie es mit einem eigenen Kontor (natürlich müssen Sie das entsprechende Baumaterial an Bord des Schiffes haben). Um genauso mit den Markthäusern zu verfahren, brauchen Sie einen Scout mit genügend Baumaterial.

Aushungern

Hungern Sie die Siedlung aus, indem Sie den Handel nach außen komplett unterbinden (siehe Seehoheit). Wenn Sie die Werft des Feindes zerstört haben, kann er auch keine neuen Schiffe mehr bauen. Beobachten Sie den Feind gut – Kontore und Werften werden nach Möglichkeit immer wieder neu gebaut – oft auch an ganz anderen Küstenstreifen.

Ziele von See aus bekämpfen

Zerstören Sie jedes Gebäude, das Sie von See aus erreichen können. Dies setzt nicht nur dem Gegner zu, sondern es schafft auch freie Flächen für eine spätere Invasion oder sogar für eine eigene Basis im Feindesland.

Wichtige Ziele

Die allerwichtigsten Ziele sind Markthaupthäuser. Sind diese Gebäude zerstört, fallen alle Gebäude im Einzugsbereich auch in sich zusammen. Feuerwehrstationen sollten auch ganz oben auf der Zielliste stehen. So ein Feuerwehrmann kann schon gehörig nerven, wenn er immer wieder löscht, was Sie gerade in Brand geschossen haben.

Militärbasen in Übersee

Wenn Sie einen Angriff auf eine bestimmte Insel planen, ist es sinnvoll, sich ein kleines Eiland in der Nähe zu suchen, um dort eine Militärbasis einzurichten. Bauen Sie dort neben dem Kontor auch eine Burg. Im Gegensatz zum Vorgänger werden Soldaten nicht mehr beim Medikus geheilt – sparen Sie sich dieses Gebäude also und stationieren Sie stattdessen einige Sanitäter in der Basis. Wenn Sie viel von See her angreifen, macht auch eine Werft Sinn. Jetzt haben Sie in relativer Nähe zur Front einen sicheren Hafen, in dem Sie Truppen heilen und ausbilden können. Waffen und Rüstungen lassen sich nun mal viel schneller transportieren als Truppen. Mit nur einem Schiff können Sie Baumaterial und Ausrüstung für 100 Soldaten transportieren – das große Kriegsschiff kriegt gerade mal zwölf Mann an Bord. Sie sparen mit dieser Taktik jede Menge Zeit und Geld – die Truppen werden zeitnah zum Einsatz ausgebildet und können über kurze Transportwege an die Front gebracht werden. So ist es überhaupt erst möglich, genügend Truppen anzulanden.

Alternative

Wenn die Insel des Gegners es zulässt, können Sie Ihre Basis auch direkt vor Ort errichten. Oft reicht es, mit gezielten Angriffen ein oder zwei Markthaupthäuser zu zerstören, um ein eigenes Kontor zu bauen. Vorsicht: Natürlich brauchen Sie jetzt unbedingt schützende Mauern. Schalten Sie auf halbe Spielgeschwindigkeit, um sich vor Eintreffen der Gegner einen kleinen, zur See hin offenen Schutzwall zu errichten. Jetzt dient dieser kleine Fleck als optimaler Ausgangspunkt für Ihre Angriffe.

Der Anlock-Trick

1. Suchen Sie sich eine Stelle auf der gegnerischen Insel, an der keine Schutztruppen stehen.
2. Laden Sie die Truppen aus, die in der Lage sind, Gebäude zu zerstören (Bogenschützen mit Brandpfeilen, Katapulte, Kanonen oder Mörser).
3. Greifen Sie so schnell wie möglich wichtige Ziele an.
4. Sobald gegnerische Truppen zu nahe kommen, ziehen Sie die Einheiten zurück auf das schützende Schiff.
   Der Effekt: Sie richten ohne eigene Verluste großen Schaden an. Meist sind die feindlichen Einheiten so unvorsichtig, dass Sie diese von See aus beharken und vernichten können. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen.

Natürlich sind Burgen ein wichtiges Ziel – schließlich können Sie so die Ausbildung neuer Truppen unterbinden.

Öffentliche Einrichtungen

Angriffe auf wichtige Einrichtungen wie Kirchen, Badehäuser etc. sorgen schnell dafür, dass die Bevölkerung des Feindes eine Zivilisationsstufe zurückfällt. Der wirtschaftliche Schaden ist immens.

Preisvergleich

Schauen Sie mal genau hin: Wenn Sie zum Beispiel acht Einheiten ausbilden möchten und dafür einfach zwei kleine Festungen benutzen, sparen Sie bare Münze. Falls Ihre Stadt angegriffen wird, sind Sie mit mehreren kleinen Festungen besser beraten als mit einer großen, da Sie gleich mehrere strategisch wichtige Stellen sichern können.

Außerdem sind Sie mit Ihren Einheiten schneller am Ort des Geschehens, wenn Sie über mehrere kleine Festungen verfügen.

Auch das Truppenmanagement wird einfacher. Mit drei kleinen Festungen können Sie gleich drei Zielfähnchen setzen. Außerdem haben Sie die Möglichkeit, nach Waffengattung getrennt auszubilden, sprich eine Festung bildet nur Schwertkämpfer aus, die nächste nur Bogenschützen und so weiter.

Festungen

30 Pioniere

Kleine Festung

600 | 10 | 20 | 0

Bildet maximal vier Einheiten gleichzeitig aus

120 Bürger

Mittlere Festung



1.000 | 10 | 15 | 20

Bildet maximal sechs Einheiten gleichzeitig aus

250 Kaufleute

Große Festung

2.500 | 20 | 15 | 30



Bildet maximal acht Einheiten gleichzeitig aus

Kosten und Fakten der Einheiten

Die gezeigten Werte beziehen sich auf die Basiseinheiten, d. h. ohne jedwede militärische Erweiterung wie zum Beispiel Brandpfeile, Reichweite Armbrust etc.

	Gold	Reichweite	Schaden	Rüstung
Pikenier	90	1	6	50
Schwertkämpfer	150	1	8	60
Bogenschütze	150	9	6	35
Bedienmannschaft	100	1	3	30
Lanzenknecht	150	1	17	80
Kavallerie	200	1	8	90
Armbrustschütze	200	9	7	40
Musketier	190	1	14	100
Musketenschütze	220	7	20	45
Sanitäter	350	1	9	25
Scout	50	1	3	25
Kanone	350	9	40	55
Mörser	400	10	60	110

Hinweise zur Kampagnenlösung

Ziele

Auf den folgenden Seiten finden Sie Missionstipps zu allen Aufträgen der Kampagne. Im Kasten „Ziele" sehen Sie zu jeder Mission alle an Sie gestellten Anforderungen. Wundern Sie sich nicht, wenn dort Aufgaben stehen, die Sie zu Beginn der Mission noch gar nicht kennen – viele Aufgaben werden erst gestellt, wenn der vorangegangene Auftrag ausgeführt wurde.

Die Seekarte

Zahlen auf den Seekarten kennzeichnen die jeweilige Insel. Buchstaben werden ausschließlich für Missionsziele verwendet.

Erkundungsfahrt

Wir haben für Sie jede Insel abgeklappert und notiert, welche Pflanzen dort gut gedeihen. Außerdem haben unsere Scouts alle Bodenschätze ausfindig gemacht. Sie können sich also die langwierige Erkundung der Inselwelt sparen.

Was wächst wo?

Wenn Sie wissen wollen, was auf einer bestimmten Insel wächst, genügt ein Blick in die Rohstoff-Tabelle. Suchen Sie die Zeile mit der gewünschten Insel. Jede Ressource, die mit einem Punkt (•) versehen ist, kann auf der Insel angebaut werden. Im Fall von Bodenschätzen ist ein entsprechendes Vorkommen auf der Insel. Beispiel: Auf der Tabelle unten hat Insel Nummer 1 Hopfen, Heilkräuter, Salz, Eisenerz und Marmor zu bieten. Die Insel eignet sich daher hervorragend als Siedlungsstandort.

Rohstoffsuche

Wenn Sie einen bestimmten Rohstoff brauchen, gehen Sie einfach in die entsprechende Spalte. So finden Sie alle Inseln, die den Rohstoff zu bieten haben. In unserem Beispiel gibt es Eisenerz auf Insel 1 und 3. Tabak hingegen kann nur auf Insel 2 angebaut werden.

Wo ist der Gegner?

In fast allen Fällen müssen Sie sich das Inselparadies mit anderen Spielern teilen. Gegnerische Siedlungen sind auf der Übersichtskarte in der jeweiligen Spielerfarbe eingezeichnet. Beachten Sie jedoch, dass Ihre Widersacher sich in einigen Missionen noch ausbreiten. Da sich der Gegner nicht immer die gleichen Inseln schnappt, kann es durchaus passieren, dass er Ihnen bei einer besonders interessanten Insel zuvorkommt. Sichern Sie sich daher frühzeitig wichtige Inseln, indem Sie dort ein Kontor errichten.

Beispiel : Rohstoff-Tabelle

	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1	•	•							•	•				•
2			•			•							•	
3				•	•					•	•			

Mission 1: **Nova Fora** (Teil 1)

Ziele

A 250 Siedler
B Findet Katharina
C 20 t Salz tauschen
D Kleine Armee und Güter nach Westen bringen

A: Siedlung errichten

Sie können nur auf dem zugewiesenen Eiland siedeln. Die Insel bietet alles, was Sie für die geforderten 250 Siedler benötigen. Errichten Sie Ihr Kontor an der Westspitze bei dem Gebirge. So haben Sie Salz und Eisenerz sofort unter Ihrer Kontrolle.

D: Auf nach Westen

Sie können maximal vier Schiffe bauen. Um so viel Material wie möglich mitnehmen zu können, versenken Sie Ihr kleines Schiff und bauen drei mittlere Handelsschiffe. Sie brauchen ein kleines Kriegsschiff, um insgesamt alle neun Einheiten zu transportieren. Laden Sie neben den geforderten Gütern jede Menge Material auf die Schiffe. Sie können alles in den zweiten Teil der Mission mitnehmen. Vor allem Werkzeuge, Alkohol und Stoffe machen Ihnen das Leben einfacher. Wenn alle Laderäume voll sind, fahren Sie mit der ganzen Flotte in die äußere westliche Ecke der Karte. Wichtig: Werkzeuge und Holz müssen auf dasselbe Schiff (Kontorbau!).



Mission 1: **Nova Fora** (Teil 2)

Ziele

A Stadt mit Bürgern
B 25 t Eisen an Covana verkaufen
C Ramirez' Hauptstädte zerstören

A: Siedlung

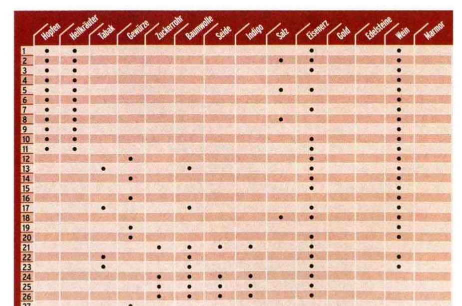
Sie können sich westlich von Covana auf Insel 8 niederlassen. Bauen Sie aber auch auf Insel 3 ein Kontor, um sich die Salzreserven zu sichern. Um Bürger bei Laune zu halten, brauchen Sie Tabak und Gewürze – sichern Sie sich frühzeitig zwei geeignete Inseln.

B: Verkauf an Covana

Verkaufen Sie alsbald die 25 t Eisen an Covana. Ist dies erledigt, erhalten Sie den Befehl, die Hauptstädte von Ramirez zu zerstören. Im Übrigen ist Covana ein durchaus anständiger Handelspartner, der Ihnen gerne diverse Güter abkauft.

C: Ramirez

Mit Ausnahme der großen Stadt auf Insel 5 lassen sich alle Siedlungen von Ramirez problemlos zerstören. Um auch die Hauptstadt zu Fall zu bringen, sollten Sie die Seehoheit erkämpfen und die Insel 5 isolieren. Wenn Sie einige Marktplätze von See aus „entfernt" haben, können Sie auch direkt im Feindesland eine Militärbasis errichten (siehe Kapitel Militär). Führen Sie nun gezielte Angriffe gegen Marktplätze, um Ramirez Stück für Stück zu entmachten und am Ende zu besiegen.



	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1	•	•								•			•	
2	•	•							•	•			•	
3	•	•								•			•	
4	•	•											•	
5	•	•							•	•			•	
6	•	•											•	
7	•	•								•			•	
8	•	•							•				•	
9	•	•											•	
10	•	•								•			•	
11	•	•								•			•	
12				•						•			•	
13			•			•				•			•	
14				•						•			•	
15										•			•	
16				•						•			•	
17			•			•				•			•	
18									•	•			•	
19				•									•	
20				•						•			•	
21					•	•	•	•		•				
22			•			•				•			•	
23			•			•				•			•	
24					•	•	•	•		•				
25					•	•	•	•		•				
26					•	•	•	•		•				
27				•										

Computer-Spieler
Ramirez
Covana

Mission 2: **Kraut und Rüben**

Ziele

A Positive Gesamtbilanz aller Städte sowie weitere 100 Bürger ansiedeln
B Je 20 t Heilkräuter und Pelze aufs Schiff laden und nach Norden fahren

A: Sofortmaßnahmen

Da Sie nur noch einen Scout benötigen, reißen Sie nach dessen Ausbildung zuerst einmal die teuren und vollkommen unnötigen Militärgebäude ab. Da Sie keine Kohle mehr brauchen und der Holzverbrauch sinkt, können Sie einige der reichlich vorhandenen Förster entlassen. Die Eisenverarbeitung und Ziegelproduktion legen Sie still, eine Saline reicht. Überprüfen Sie Ihre Farmen, dort können Sie die Produktion noch optimieren. Sie brauchen mehr Alkohol und Stoffe. Für die Nahrungsmittelherstellung können Sie effektivere Betriebe einsetzen. Im Verhältnis zur Bevölkerung ist die Stadt viel zu aufwändig. Entweder Sie errichten wesentlich mehr Wohnhäuser oder Sie reißen unnötige Luxusbauten wie Schneidereien und Seidenplantagen ab. Die zweite Bedingung, 100 Bürger zusätzlich anzusiedeln, ist normalerweise automatisch erfüllt.

B: Auf in den Norden

Die benötigte Heilkrautplantage ist bereits vorhanden. Die Pelze bekommen Sie nur im Tausch gegen Goldschmuck bei den Mongolen (6). Dafür fahren Sie zunächst mit 50 Tonnen Tabak zu den Afrikanern (B), mit dem Wein zu den Indianern (10) und dann zu den Azteken (12) im Süden. Von diesen bekommen Sie den benötigten Schmuck.

	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1														
2										•				
3	•	•							•	•			•	
4	•	•							•	•			•	
5	•	•								•			•	
6	•	•								•			•	
7	•	•							•	•			•	
8				•						•				
9			•			•				•				
10			•			•				•			•	
11			•			•				•			•	
12				•						•				
13				•						•			•	
14						•				•			•	
15						•				•			•	
16				•	•	•	•	•			•			
17				•	•	•	•	•		•				
18				•	•	•	•	•		•				
19				•	•	•	•	•		•				



Mission 3: **Trio Infernale**

Ziele

A O'Reilly überzeugen
B Madrugada als Steuermann gewinnen
C Pelés Festung zerstören

Diplomatie

Vorsicht: Erklären Sie in diesem Szenario auf keinen Fall jemanden den Krieg! Sie würden die Mission sonst sofort verlieren. Greifen Sie auch Pelé erst an, wenn die beiden anderen Aufträge erfüllt wurden.

Siedlung

Ihrer Siedlung fehlt zunächst nur ein Wirtshaus. Reißen Sie neben der Kirche ein Wohnhaus ab, so dass die Kneipe die ganze Siedlung abdeckt. Ein Salzbergwerk und eine Saline sorgen für eine weitere Einnahmequelle. Jetzt steigt Ihr Volk eine Stufe auf und die Siedlung wirft Gewinn ab. Sobald Sie können, bauen Sie im Osten der Insel zwei Hopfenfarmen nebst Brauerei, um die schwindenden Alkoholreserven aufzustocken.

A: O'Reilly

Diesen tüchtigen Geschäftsmann interessiert nur eins: Geld. Gegen eine Tributzahlung (Diplomatie-Menü) von 10.000 Goldstücken ist er auf Ihrer Seite.

B: Madrugada

Dieser Herr hat eine Schwäche für Gewürze und verlangt 50 Tonnen davon. Bauen Sie also auf Insel 9 Gewürze an. Diese verkaufen Sie zunächst an Ihre Bevölkerung – das gibt ordentlich Kohle. Nach und nach laden Sie Teile des Vorrats in Ihr Schiff, bis die verlangten 50 Tonnen angehäuft sind.

C: Pelés Festung

Hört sich schwer an, ist aber ein Kinderspiel. Zerstören Sie zuerst das Markthaupthaus und dann das Kontor auf Pelés Insel. Sie können mit Ihrem Schiff beide Gebäude unter Feuer nehmen, ohne von Pelés Türmen beharkt zu werden. Sobald die Lagerhäuser eingefallen sind, ist Pelé besiegt und Sie haben die Mission gewonnen.

	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1	•	•							•	•			•	
2	•	•											•	
3	•	•											•	
4			•			•							•	
5			•			•				•			•	
6			•			•				•			•	
7			•			•							•	
8				•						•			•	
9				•						•			•	
10					•	•	•	•						
11					•	•	•	•		•				
12					•	•	•	•		•				
13					•	•	•	•						



Mission 4: **Packeis**

Ziele

A Lager mit Nahrung füllen
B 80 Einwohner, ein Schiff
C 25 t Heilkräuter gegen Walspeck tauschen

A: Nahrung beschaffen

Sie haben in Ihrer provisorischen Siedlung einen Pelztierjäger. Die Pelze können Sie bei den Eskimos im Westen der Insel gegen Nahrung eintauschen. Schicken Sie also den Scout mit Pelzen zu den Eskimos und mit Nahrung zurück. Dieses Spiel treiben Sie so lange, bis Ihr Lager voll ist.

B: 80 Einwohner

Um diese Einwohnerzahl zu erreichen, brauchen Sie einen Holzfäller. Insgesamt benötigen Sie zehn Häuser.

B: Ein Schiff

Zum Bau des Schiffes benötigen Sie Stoffe. Pfeifen Sie auf ein optimales Produktionsverhältnis und bauen Sie nur eine Schaffarm und eine Webstube.

C: Heilkräuter tauschen

Der Scout birgt aus dem eingeschlossenen Schiff die Heilkräuter und verfrachtet Sie auf das neu gebaute Schiff. Dieses macht sich dann samt dem Scout auf den Weg zu den Mongolen, bei denen Sie den Walspeck bekommen.



Mission 5: **Der Stein des Toguldur**

Ziele

A Finden Sie den Stein des Toguldur

Wo ist der Stein?

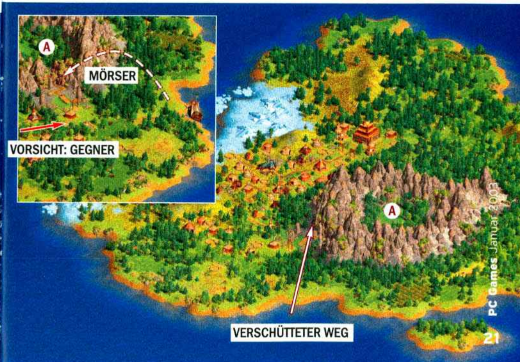
Der gesuchte Stein ist in dem Bergkessel eingeschlossen. Um die Mission zu gewinnen, muss lediglich eine Einheit zum Stein gelangen. Es spielt keine Rolle, ob die Einheit es danach lebend zum Schiff zurück schafft.

Der verschüttete Weg

Leider ist der Zugang zum Inneren des Bergmassivs verschüttet. Die Mörser können jedoch den Weg freischießen. Das Geröll lässt sich als Ziel anwählen. Die beiden Mörser sind für diese Mission also entscheidend! Passen Sie gut auf diese Einheiten auf!

Die Taktik

Immer, wenn Sie an Land gehen, greift der Gegner Sie an. Halten Sie also die Augen offen, wenn Sie mit den Mörsern auf den Weg ballern. Immer, wenn der Feind zu nahe kommt, fliehen Sie wieder auf das Schiff. Das Spielchen treiben Sie so lange, bis der Weg frei ist und Sie eine Einheit in die Mitte schicken können. Wer mag, kann natürlich auch den Stamm direkt angreifen und versuchen, den Gegner komplett zu vernichten.



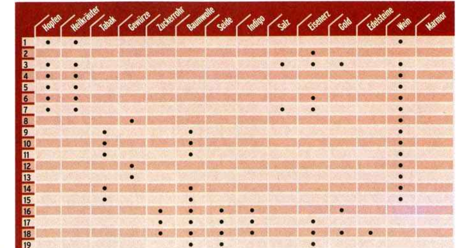
Mission 6: **Neue Bekanntschaften**

Ziele

A Bringen Sie die Wirtschaft Ihrer Stadt wieder in Ordnung und vernichten Sie Ihren Widersacher restlos.

Der Überfall

Kaum ins Spiel gekommen, werden Sie von einer Armee vor Ihren Stadttoren bedroht. In der kurzen Zeit bis zum Angriff sammeln Sie Ihre gesammten Streitkräfte, inklusive aller Ihrer Bogenschützen auf den Mauern, zusammen und schicken Sie gegen den Feind ins Feld. Produzieren sollten Sie, wenn überhaupt, höchstens ein paar Kavalleristen. Richtig eingesetzt ist Ihre Armee groß genug, um den Feind vernichtend zu schlagen, ohne dass Sie dabei schwere Verluste hinnehmen müssten. Nützen Sie das Fußvolk zum niedermetzeln der Kanoniere und Bedienmannschaften, Ihre Mörser lassen Sie aus der Entfernung mitmischen. Nach der Schlacht bringen Sie die Finanzen in Ordnung. Ähnlich der zweiten Mission müssen Sie auch hier als Sofortmaßnahme die Militärbetriebe, Eisenverarbeitung und Minen stilllegen. Überprüfen Sie Ihre Plantagen, einige kleine Fehler machen sie unrentabel. Sorgen Sie dafür, dass die produzierten Stoffe abgeholt werden. Um für Gewinn zu sorgen, heben Sie die Bevölkerungszahl kräftig an. Mit drei mittleren Kampfschiffen können Sie schließlich losziehen. Den ersten Schlag Ihres Angriffs führen Sie gegen die Werft und die Schiffe Ihres Gegners (4), danach erledigen Sie seine Außenposten (9, 12) und zu guter Letzt die Stadt.



	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1	•	•											•	
2										•				
3	•	•							•	•	•		•	
4	•	•											•	
5	•	•											•	
6	•	•								•			•	
7	•	•							•	•			•	
8				•									•	
9			•			•							•	
10			•			•							•	
11			•			•							•	
12				•									•	
13				•									•	
14			•			•							•	
15			•			•							•	
16					•	•	•	•			•			
17					•	•	•	•		•				
18					•	•	•	•		•	•	•		
19						•	•			•				

Computer-Spieler
Galerius
Elagabalus

Mission 7: **Widerstand!**

Ziele

A Befreien Sie den Buchhalter

Ordnung

Zu allererst müssen Sie Ordnung in Ihre Truppen bringen. Sortieren Sie die teilweise durcheinander gewürfelten Truppen nach Typen und vergeben Sie Nummern.

Angriff abwarten

Der Feind wird Ihnen den Krieg erklären und Sie angreifen. Das ist auch gut so – als Verteidiger mischen Sie die Gegner ganz einfach auf.

Gegenangriff

Jetzt haben die Mörser ihren großen Auftritt. Rücken Sie zur Stadtmauer vor. Aus sicherer Distanz können Sie alle Gegner mit einer mächtigen Mörsersalve erledigen. Ganze Regimente vor den Markthallen werden so erledigt. Achten Sie auch auf die Mauerwachen.

Markthallen

Zerstören Sie die drei Markthallen (M) direkt hinter der Stadtmauer.

Übernahme!

Obacht: Wenn Sie auch noch die Markthalle bei Punkt X zerstören, haben Sie die Mission leider verloren, da die Festung „verschwindet". Sie müssen diese Halle also sturmreif schießen und dann mit einem Scout Ihr eigenes Lager darüber bauen. Achten Sie also darauf, dass sich ein Scout samt Baumaterial in der Nähe befindet. Sobald Ihr eigenes Markthaupthaus steht, fällt die Festung in Ihre Hände und die Mission ist gewonnen.



MARKTHALLEN Wenn die drei Hallen an der Stadtmauer zerstört sind, dann können Sie den Marktplatz (X) überbauen und so die Mission gewinnen.

Mission 8: **Genesis**

Ziele

A Errichten Sie eine Stadt mit 700 Bürgern
B Treiben Sie 20 t Heilkräuter für die Indianer auf
C Besiegen Sie Waltharius

Wo soll ich siedeln?

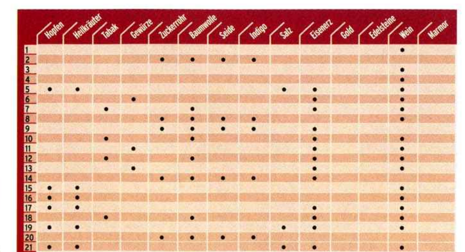
Die große Insel (5) westlich vom Startpunkt bietet genügend Platz und Rohstoffe, um Ihr Bauvorhaben zu realisieren. Mit dem üppigen Startgeld von 80.000 Goldstücken sollten Sie zudem ohne Probleme bis zum erfolgreichen Abschluss der Mission hinkommen. Ihr aggressiver Gegenspieler Waltharius besitzt die Inseln südlich und östlich von Ihnen. Ihm sollten Sie erstmal aus dem Weg gehen. Mit dem blauen Mitspieler Buccanon können Sie dagegen nach Belieben Handel treiben. Für anständige Bürger brauchen Sie dann noch ein paar Außenposten für die exotischeren Güter. An Tabak kommen Sie über das Eiland (10) südlich von Ihnen, im Westen pflanzen Sie Gewürze an (6).

Der Kräuterhandel

Die 20 Tonnen Heilkräuter für die Indianer (18) gedeihen auf Ihrer eigenen Insel. Nehmen Sie zum Ausliefern der Ware einen Scout mit.

Wie greife ich an?

Versuchen Sie mit Ihrer Population weiter aufzusteigen. Nördlich gibt's eine Insel für Seide (2), in den Polargebieten (1) bauen Sie einen Walfänger. Mit Mörsern können Sie Waltharius auf der Toteninsel (20) auf weite Distanz angreifen. Er hat nur eine sehr geringe Anzahl an Bodentruppen und wenige Kanonentürme zu seinem Schutz, die Ihrem Angriff nicht lange standhalten werden.



	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1													•	
2					•	•	•	•						
3													•	
4													•	
5	•	•							•	•			•	
6				•						•			•	
7			•			•				•			•	
8					•	•	•	•					•	
9					•	•	•	•		•				
10			•			•				•			•	
11				•						•			•	
12			•			•				•			•	
13				•						•			•	
14					•	•	•	•		•				
15	•	•											•	
16	•	•											•	
17	•	•								•			•	
18			•			•				•			•	
19	•	•							•	•			•	
20					•	•	•	•						
21	•	•							•	•			•	

Computer-Spieler
Waltharius
Buccanon

Mission 9: **Revanche**

Ziele

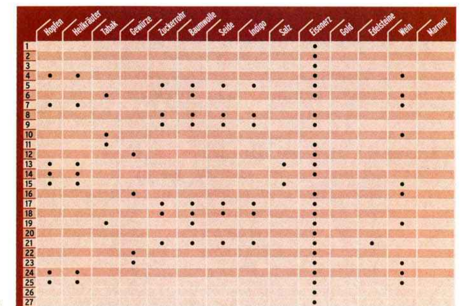
A Besiegen Sie De Freeren

Wo soll ich siedeln?

Siedeln Sie auf die südöstliche Insel (24), dort haben Sie genügend Rohstoffe und Raum. Das nötige Salz bekommen Sie von Masterson, mit dem Sie entweder handeln oder seine schlecht bewachten Salzvorkommen gewaltsam in Ihren Besitz bringen können. Der zweite Salzstock ist im Besitz Ihres Widersachers. Es ist nicht unbedingt die beste Lösung, sich an seinen Sachen gleich am Anfang zu vergreifen. Nördlich von Ihrer Hauptstadt (22) bauen Sie Gewürze an. Auf dem Eiland der Eingeborenen (18) errichten Sie eine Tabakplantage und stellen Rauchwaren her.

Feuer frei!

Angreifen können Sie ab dem Bürgerstatus. Falls Sie dennoch weiter expandieren wollen, jagen Sie im Osten Wale und im Norden zimmern Sie sich eine Seidenplantage. Nur bekommen Sie auf dieser Karte keinen Marmor. Das ist aber nicht wirklich nötig, da De Freeren keine besonders starke Armee hat. Drei bis vier mittlere Kriegsschiffe genügen, um dessen Flotte und den Hafen zu zerstören. Seine Außenposten sind leichte Beute. Mit Katapulten und Kavallerie rücken Sie ihm anschließend weiter zu Leibe. Wichtig für Sie ist, die vorhandene Festung zu plätten, danach erledigen Sie in Ruhe den Rest.



	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1										•				
2										•				
3										•				
4	•	•								•			•	
5					•	•	•	•		•				
6			•			•				•			•	
7	•	•											•	
8					•	•	•	•		•				
9					•	•	•	•		•				
10			•										•	
11			•							•				
12				•						•				
13	•	•							•	•				
14	•	•								•				
15	•	•							•				•	
16				•						•			•	
17					•	•	•	•		•				
18					•	•	•	•		•				
19			•			•				•			•	
20										•				
21					•	•	•	•		•		•		
22				•						•				
23				•						•			•	
24	•	•								•			•	
25	•	•								•			•	
26										•				
27										•				

Computer-Spieler
De Freeren
Masterson

Mission 10: **Quentins Riff**

Ziele

A Lassen Sie De Freeren auf keinen Fall entkommen





Die Jagd

Studieren Sie De Freerens Route. Es gibt mehrere Umstände, die Sie ausnutzen können. Er versucht zum einen durch eine Meerenge bei der Insel im Osten (1) zu fahren, zum anderen hat er keine Begleitschiffe, die ihm folgen.

Fangen Sie sein Schiff ab, wenn er die letzte Strecke zur westlichen Festung fährt und ungeschützt ist. Dort befinden sich keine feindlich gesinnten Schiffe mehr, die Ihnen die Tour vermasseln könnten. Sammeln Sie Ihre gesamte Flotte in der Nähe der Festung. Lassen Sie sich nicht auf ein Gefecht mit den anderen Bösewichtern ein und halten Sie genügend Abstand. Gruppieren Sie die leichten Kampfschiffe und fahren Sie dem Flaggschiff, auf dessen vorgesehenen Kurs, entgegen. Stoppen Sie die Gruppe vor dem Flaggschiff, wenn De Freeren in Reichweite kommt. So können Sie ihn mit den Kanonen beharken, während er versucht, möglichst auf Kurs zu bleiben. Nachdem er durch die Gruppe gefahren ist, überholen Sie ihn einfach wieder, lassen die Flotte ein Stück vor ihm stoppen. So können Sie ihn ohne Probleme beschießen. Das wiederholen Sie ein paar Mal. Ist er angeschossen, wird er langsamer und Sie können auch mit den großen Schiffen an ihm dranbleiben. Fahren Sie ihm nun mit Ihren schweren Pötten entgegen und kapern Sie sein Schiff.

FEINDLICHE SCHIFFE

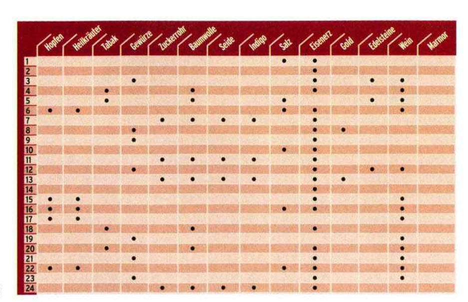
Mission 11: **Gerechtigkeit**

Ziele

A Zerstören Sie Baron von Breitensteins Schloss

Das große Finale

Diese Mission ist eine wirklich harte Nuss und einem Finale würdig. Der Haken bei den vielen kleinen Inseln ist: Ent-weder es gibt kein Salz oder nur wenig Bauland. Zudem sind die Seewege reichlich unsicher. Die Insel im Westen (10) bietet Salz, auf der gegnerischen Insel ist dafür jede Menge Platz vorhanden. Frechheit siegt, und so platzieren Sie sich einfach direkt vor Herrn Breitensteins Nase. Ihre anfangs bereitgestellten Truppen sollten Sie als Schutz behalten, ab und zu setzt der Baron ein oder zwei Kanonen bei Ihnen ab. Arbeiten Sie sich bis zum Kaufmann hoch, denn Sie brauchen auf jeden Fall eine schlagkräftige Streitmacht, um ihm das Handwerk zu legen. Auf dem Seeweg rücken Sie Breitenstein mit vier bis fünf großen Schlachtschiffen auf den Pelz und zerstören seine Werft. Danach müssen seine Kolonien dran glauben. Der Auftrag ist eigentlich recht simpel: Sie gewinnen, sobald Sie das Schloss zerstört haben. Fahren Sie mit Ihren Schiffen in den gegnerischen Hafen und setzen Sie Ihre Truppen ab. Von dort aus kommen Sie recht zügig an den Palast heran. Ein großes Aufgebot an Mörsern und Bodentruppen müssen Sie auf jeden Fall mitbringen, die Gegenwehr ist enorm.



	Hopfen	Heilkräuter	Tabak	Gewürze	Zuckerrohr	Baumwolle	Seide	Indigo	Salz	Eisenerz	Gold	Edelsteine	Wein	Marmor
1									•	•				
2										•				
3				•						•		•	•	
4			•			•				•			•	
5			•			•			•			•	•	
6	•	•							•	•			•	
7					•	•	•	•		•				
8				•						•	•			
9				•						•				
10									•	•				
11					•	•	•	•		•				
12				•						•		•	•	
13					•	•	•	•		•	•			
14										•				
15	•	•								•			•	
16	•	•							•	•			•	
17	•	•											•	
18			•			•				•				
19				•									•	
20			•			•				•			•	
21				•						•			•	
22	•	•							•	•			•	
23				•						•			•	
24					•	•	•	•		•				

Computer-Spieler
- Baron von Breitenstein
- Durden

Mission 12: **Bonus aut Malus**

Ziele

A Finden Sie den verborgenen Schatz

Bei dieser Aufgabe suchen Sie alle Inseln nach dem Schatz ab. Jede Menge Piraten kreuzen die Meere und fühlen sich von Ihnen gestört. Halten Sie sich aus allen Scharmützeln heraus, Sie würden den Kürzeren ziehen und Ihr Schiff würde bei jedem Treffer langsamer. Schützen Sie auf jeden Fall Ihre Scouts, die Seeräuber nehmen mit Vorliebe die wehrlosen kleinen Kerle auf's Korn, und ohne Sie ist die Mission verloren. Sie sollten kein Problem haben, den Schatz zu finden, etwas Fantasie vorrausgesetzt. Als richtig harter Kerl versuchen Sie doch lieber, sich gleich ein Eiland wohnlich einzurichten.

Der Schatz ist auf der Insel an der Westspitze der Windrose.

